



L A P O R A N S K R I P S I

**ANIMASI BUDIDAYA DAN PENGOLAHAN HASIL
TANAMAN JAMBU METE BERNILAI EKONOMIS
TINGGI**

**ARIYO NUGROHO SETIYO UTOMO
NIM. 201351111**

DOSEN PEMBIMBING

**Tri Listyorini, M.Kom
Aditya Akbar Riadi, M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

ANIMASI BUDIDAYA DAN PENGOLAHAN HASIL TANAMAN JAMBU METE BERNILAI EKONOMIS TINGGI

ARIYO NUGROHO SETIYO UTOMO

NIM. 201351111

Kudus, 8 Februari 2017

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Tri Listyorini, M.Kom
NIDN. 0616088502

Pembimbing Pendamping,



Aditya Akbar Riadi, M.Kom
NIDN. 0912078902

Mengetahui

Koordinator Skripsi



Muhammad Imam Ghozali, M.Kom
NIDN. 0618058602

HALAMAN PENGESAHAN

ANIMASI BUDIDAYA DAN PENGOLAHAN HASIL TANAMAN JAMBU METE BERNILAI EKONOMIS TINGGI

ARIYO NUGROHO SETIYO UTOMO

NIM. 201351111

Kudus, 8 Februari 2017

Menyetujui,

Ketua Penguji,



Arief Susanto, M.Kom
NIDN. 0603047104

Anggota Penguji I,



Muhammad Malik Hakim, M.T.I.
NIDN. 0020068108

Anggota Penguji II



Tri Listyorini, M.Kom
NIDN. 0616088502

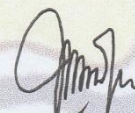
Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik



Mohammad Dahlan, ST, MT
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ariyo NugrohoSetiyo Utomo
NIM : 201351111
Tempat & Tanggal Lahir : Blora, 10 Mei 1994
Judul Skripsi : Animasi Budidaya Dan Pengolahan Hasil Jambu
Mete Bernilai Ekonomis Tinggi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 4 Februari 2017

Yang memberi pernyataan,



Ariyo Nugroho Setiyo Utomo

NIM. 201351112

ANIMASI BUDIDAYA DAN PENGOLAHAN HASIL TANAMAN JAMBU METE BERNILAI EKONOMIS TINGGI

Nama mahasiswa : Ariyo Nugroho Setiyo Utomo

NIM : 201351111

Pembimbing :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Aditya Akbar Riadi, M.Kom

RINGKASAN

Tanaman jambu mete (*Anacardium occidentale*) merupakan tanaman perkebunan yang mempunyai nilai ekonomis tinggi dan mampu memberikan kontribusi yang cukup bagi kebutuhan keluarga serta mempunyai banyak manfaat dan keuntungan. Untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap tanaman jambu mete maka di buat Animasi Budidaya Dan Pengolahan hasil Tanaman Jambu Mete Bernilai Ekonomis Tinggi. Dengan animasi memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel dan bermanfaat untuk semua kalangan serta diharapkan bisa mengangkat minat masyarakat dalam menambah ilmu dan belajar mengenai perkebunan khususnya adalah tanaman jambu mete. Penulis memilih tema tanaman jambu mete karena jambu mete di masyarakat belum banyak dikenal padahal tanaman jambu mete merupakan tanaman yang mempunyai nilai ekonomis tinggi dan mempunyai banyak keuntungan, maka di buatlah animasi tentang tanaman jambu mete ini supaya masyarakat tertarik dan bisa menanam tanaman jambu mete ini. Animasi ini dibangun dengan menggunakan Adobe flash sebagai media desain. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Animasi Budidaya Dan Pengolahan hasil Tanaman Jambu Mete Bernilai Ekonomis Tinggi adalah metode studi pustaka dan metode pengembangan multimedia versi Luther. Hasil akhir dari dibangunnya animasi ini adalah sebagai media pembelajaran dan pengetahuan tentang penanaman dan pengolahan jambu mete dalam bentuk animasi yang lebih menarik dan modern.

Kata kunci : *Anacardium occidentale*, Fleksibel, *Adobe flash*

ANIMATION OF CULTURE AND PROCESSING PLANT HIGH ECONOMIC VALUE CASHEWNUTS

Student Name : Aryo Nugroho Setiyo Utomo

Student Identity Number : 201351111

Supervisor :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Aditya Akbar Riadi, M.Kom

ABSTRACT

Cashew plant (Anacardium occidentale) a plantation crop which has high economic value and able to contribute enough to the needs of families and has many benefits and advantages. To increase public interest in the cashew crop then create animations Plant Cultivation and Processing results Cashew High Economic Value. With animation allows more flexible learning and bermanfaat for all people and is expected to raise people's interest in adding science and learn about plantations in particular are cashew crop. The author chose the theme of cashews cashew in the community has not been known yet cashew crop is a plant that has high economic value and has many benefits, then made an animation about cashew crop is so that people are interested and able to plant cashew crop this. Animation is built using Adobe flash as media design. The method used in making applications Animation Crop Cultivation and Processing results Cashew High Economic Value is book study method and the method of multimedia development version of Luther. The end result of the construction of this animation is as a medium of learning and knowledge about cultivation and processing of cashew nuts in the form of animation that is more attractive and modern.

Keywords: Anacardium Occidentale, Flexible, Adobe Flash

KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah dan inayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Animasi Budidaya Dan Pengolahan hasil Tanaman Jambu Mete Bernilai Ekonomis Tinggi”.

Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Suparno, SH, MS, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Aditya Akbar Riadi, M.Kom, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
6. Ibu dan Bapak serta Kakak-kakaku tersayang yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa dan materi yang sangat berarti.
7. Teman-teman TI angkatan 2013 yang telah memberikan saran dan motivasi.
8. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, 4 Februari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	2
1.5. Manfaat	3
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian Terkait	5
2.2. Landasan Teori	6
2.2.1 Multimedia	6
2.2.2 Pengembangan Multimedia	6
2.2.3 Animasi	8
2.2.4 Jenis Jenis Animasi	8
2.2.5 Bagan Alir <i>Flowchart</i>	9
2.2.5.1 Jenis-Jenis Bagan Alir <i>Flowchart</i>	9
2.2.6 <i>Story Board</i>	12
2.2.7 <i>Frame By Frame</i>	12
2.2.8 Jambu Mete	12
2.2.9 Budidaya	13
2.2.10 Perangkat Lunak Yang Digunakan	13
2.2.10.1 <i>Adobe Flash</i>	13
2.2.10.2 <i>Corel Draw</i>	13
2.3 Kerangka Pemikiran	14
 BAB III METODOLOGI	
3.1. Mitode Pengembangan Multimedia	15
3.1.1 Konsep (<i>Concept</i>)	15
3.1.2 Perancangan (<i>Design</i>)	15
3.2 Konsep	16
3.3 Analisa Sistem	17
3.4 Analisa Kebutuhan	18
3.4.1 Analisa Kebutuhan Pengguna	18

3.4.2	Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	18
3.5	Perancangan Program	18
3.5.1	Perancangan Menu Utama	18
3.5.2	Perancangan Bagan Alur (<i>flowchart</i>)	20
3.5.3	Perancangan <i>Story Board</i>	23

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	25
4.1.1	Pembuatan Objek Animasi	25
4.1.2	Tahap <i>Editing</i> Video dan Pemberian <i>Backsound</i>	28
4.1.3	Tahap Membuat Aplikasi (*.exe) pada <i>Adobe Flash</i>	29
4.1.4	Tombol Menu Pada Halaman Menu Utama	31
4.1.4.1	Fungsi-fungsi Tombol Menu Pada Halaman Menu Utama	31
4.2.	Tampilan Aplikasi Pada <i>Desktop</i>	33
4.2.1	Tampilan Pembuka Dan Menu Utama.....	33
4.2.2	Tampilan Isi Menu Tentang Jambu Mete	34
4.2.3	Tampilan Isi Menu Pembibitan Dan Penanaman	34
4.2.4	Tampilan Isi Menu Pemupukan Dan Perawatan.....	35
4.2.5	Tampilan Isi Menu Panen Dan Pengolahan	35
4.3.	Pengujian	36
4.3.1	Pengujian Para Ahli	36
4.4.	Hasil Dan Implementasi	39
4.5.	Distribusi	43

BAB V PENUTUP

5.1.	Kesimpulan	47
5.2.	Saran	47

DAFTAR PUSTAKA	49
-----------------------------	----

LAMPIRAN

BIODATA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka pemikiran	14
Gambar 3.1	Struktur Menu Utama	19
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> menu utama	20
Gambar 3.3	<i>Story Board</i> Pembibitan Dan Penanaman	21
Gambar 3.4	<i>Story Board</i> Perawatan Dan Pemupukan	22
Gambar 3.5	<i>Story Board</i> Panen Dan Pengolahan.....	23
Gambar 4.1	Pembuatan Objek Animasi Pak Tani	26
Gambar 4.2	Pembuatan Objek Animasi Pak Tani Tenyiram	27
Gambar 4.3	Pembuatan Objek Animasi Pmbuatan Lubang Tanam.....	27
Gambar 4.4	Tahap Penambahan Narasi dan <i>Backsound</i>	28
Gambar 4.5	Rendering Video <i>Camtasia Studio</i>	29
Gambar 4.6	Pembuatan Aplikasi (*.exe)	30
Gambar 4.7	Publish Aplikasi (*.exe)	30
Gambar 4.8	Tombol Menu tentang Jambu Mete	31
Gambar 4.9	Tombol Menu Pembibitan Dan Penanaman	31
Gambar 4.10	Tombol Menu Pemupukan Dan Perawatan	32
Gambar 4.11	Tombol Menu Pemupukan Dan Pengolahan.....	32
Gambar 4.12	Tombol Menu <i>Information</i>	32
Gambar 4.13	Tombol Menu <i>Exit</i>	32
Gambar 4.14	Tampilan menu utama	33
Gambar 4.15	Isi menu tentang jambu mete	34
Gambar 4.16	Isi menu pembibitan dan penanaman	34
Gambar 4.17	Isi menu pemupukan dan perawatan	35
Gambar 4.18	Isi menu panen dan pengolahan	35
Gambar 4.19	Isi menu informasi	36
Gambar 4.20	Pendistribusian melalui instagram	44
Gambar 4.21	Pendistribusian melalui facebook.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol-simbol <i>flowchart</i>	9
Tabel 3.1	Deskripsi konsep animasi	17
Tabel 4.1	Pengujian para ahli.....	37
Tabel 4.2	Hasil implementasi	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Buku Bimbingan Skripsi

